CF
CREATOR'S FILE
No. 27

GA info.
by Graphic Arts Center, Toppan
biz.toppan.co.jp/gainfo
クリエーターズファイル
vol.54 Mar.12, 2010

神原秀夫 KAMBARA HIDEO

カタチに想いを宿す

かんばらひでお
プロダクトデザイナー
1978年広島県生まれ。東京造形大学デザイン学科卒業後、TOTO株式会社にてプロダクトデザイナーとして勤務したのち、株式会社電通を経て、2009年BARAKAN DESIGNを設立。コクヨデザインアワードから生まれた28個のカドを持つ「カドケシ」、KDDI株式会社から発売されている「iida」ブランドの新商品「PLY」の生みの親。

第１話

「当たり前のことを見つめ直す」

MoMA（ニューヨーク近代美術館）のパーマネントコレクションにも収蔵されている「カドケシ」。それをデザインしたのが気鋭のプロダクトデザイナー、神原秀夫氏だ。2009年にはKDDI「iida」のケータイ端末「PLY」のデザインも手がけ、脚光と注目を浴びている。「当たり前のことを見つめ直す視点から生まれるアイデアは、そのまま視覚化すれば優れたデザインになる」という神原氏のデザイン観についてお聞きした。

分解好きな子ども

実家が自動車整備工場を経営していました。父が社長で従業員は母一人という小さな工場で、家族の住まいはその2階にあって、いろいろな工具やオイルや排気ガスの中でのびのびと育ちました。

小学生の頃には、親のやっていることを真似したかったんでしょうけど、家にある機械、たとえばビデオデッキのような家電製品などを分解するのが好きでした。でも小学生だから手順なんか関係なくバラしてしまい、元に戻せなくなって。親に家の物を勝手にバラすなと怒られていました。

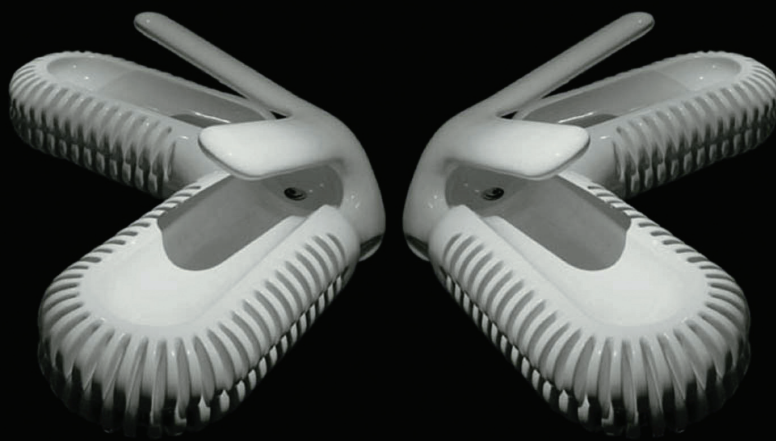
そんな中、電化製品を分解するときはコンセントを抜かないと火が出るとか、電気はビリビリするとか、取扱説明書に書いてある注意書きが本当だと身をもって学んだりしていましたね。今では家電製品が壊れると心のどこかで、分解できることを喜んでいる自分がいて怖いです（笑）。

その頃はタミヤのミニ四駆の全盛期で、僕もずいぶん作りましたが、そのうち普通に作るのに飽き足らなくなって。当時流行していた「フラワーロック（音が鳴るとダンスをする花のおもちゃ）」を全部バラしてミニ四駆につないで、音が鳴ると前に進むように改造したりしていました。

父は仕事を離れたところでもモノ作りが好きで、建築資材を集めては家を増改築してしまったり、鉄板を自分で加工して非常階段を作ったり、野球チームのためにトンボを作ったりするような人でした。だから、普通なら買ってすませるようなモノも、作ろうと思えば作れるんだという感覚は、知らず

知らずのうちに身に付いていたのかもしれません。
小学校時代に乗っていたお古の自転車がイヤで、新しい自転車が欲しくて自分で壊したりしていたのですが、どんなに壊しても父が修理してしまうので、破壊を断念したこともあります。

モノへの強いこだわり

高校生くらいになって自我に目覚めたというのか、他の人と足並みを揃えることに疑問を覚えるようになりました。協調性が欠落しはじめて、マイウェイを突き進むようになったんですね。具体的には、みんなが同じモノを好んだり、ヒット曲の順位がどうこうというのがバカバカしくなってきたというか。
人が何かモノを選ぶときに、その基準が、誰かがいいと言っていたとか、雑誌に載ってるからとか、そういうことがイヤになってきていたんですね。そのモノを冷静に見たときに、本当にかっこいいのかと考えたら、なんか違うと感じることがたくさんあって。この頃から、本当に自分の好きなモノを買いたいと思うようになって、自分がいいと思って履いているスニーカーが友だちには「なんだそれ」って言われたりしていました。ま、そんなにとんがっていたわけでもないんですけどね。
今でもモノを選ぶときはこだわりが強すぎて困っています。自分がモノを作る立場になってしまっただけに、そのモノのクオリティや、ここが壊れそうだとか、ここの塗装が剥げそうだとか、気になって仕方がないんですね。

東京造形大学 ZOKEI展 ZOKEI賞
自動手洗器のコンセプトモデル
H800mm × W2000mm × D1800mm

“工作”で造形大学に入学

小さい頃は漠然と車のデザイナーになりたいと思っていたのに、あまりに車が身近にあり過ぎたせいか、車よりも白物家電に強い興味を持つようになってプロダクトデザイナーを志すようになりました。美大に進もうと決めたのが高校3年の夏。時間がないなと思いながら予備校に通い出して、デッサンの授業を受けたら、それまで自分はうまいつもりでいたんだけど、40人中、下から3番目くらい。これは半年では無理だと思いましたね。
でも東京造形大学は立体構成で受験できたんです。立体構成というちょっと難しそうな名前はついているけど、噛み砕いていうと工作なわけで、それは教わる必要がなかった。子どもの頃から分解して組み立ててというのを繰り返していたおかげか、構造を理解する力は鍛えられていたんだと思います。
造形大に入り、1、2年のときは、変に自信はあるけど、特に何もしていない学生でした。頭の中にはいろんなアイデアはあるんだけど、それをうまく表現できなくて悶々としていたというか。
それが変わったのが3年でゼミに入ってからです。担当してくれた教授が変わっている方で、まったく褒めない人だったんです。何か見せても「あぁ、いいんじゃない」という感じで、まったく評価してないということがすごくわかりやすかった。
他の学生の作品で、その教授がおもしろくないと思っているものを、僕もおもしろくないと思っていることに気付いたんですね。それで、この人をおもしろがらせてみよう、いいねと言わせてみ

ようと思って。2、3回やっているうちに、「おもしろい」と言ってくれるようになって、それから一気に楽しくなってきたんです。まあ、他の学生がどんなものを提出しているのかを見てから、自分の方針を決めて作るというように、戦略的に立ち回っていたんですけどね。

あと、着ぐるみのバイトをしていました。着ぐるみといっても、中に入っていたわけではなく被る物を作る仕事で、アニメのキャラとか、ずいぶん作りましたね。平面のイラストを資料に原型を削り出していくのですが、イラストには見えていないところも多くて、単純に立体化するだけでは矛盾が生じるんです。そこのつじつまを合わせて見えない部分を想像で補いながらカタチを起こしていく作業は、その後の仕事の役に立ちました。木材や樹脂、塗装などに関する実践的な知識もそこで身に付けられました。

プロダクトデザイナーとしてTOTOに入社

ありがたいことに希望どおりにプロダクトデザイナーとしてTOTOに就職できました。仕事として初めて取り組んだのが水道の蛇口のレバー。来る日も来る日も作り続けて…200個くらい作ったかな。でもその頃って、いわゆる大量生産されるモノの作り方をきちんと把握していなくて、まったく型が抜けなかったり、生産できないものだらけで、その頃の自分に会えるなら説教してやりたいくらいです。

就職してから3D－CADとCGを使ってデザインすることを覚えました。大学時代は根性でAdobe Illustrator で描いていたのですが、3D－CADだと時間が1／5くらいに短縮できたし、モックアップを作るのも、3Dのデータをモック屋さんに渡すだけで済んでしまいます。このおかげで表現力は格段にアップしたなと思います。

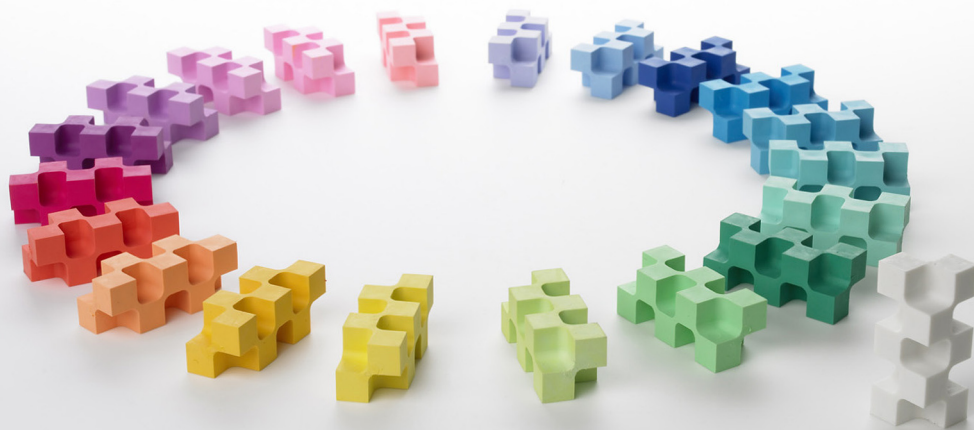
TOTOではトイレやお風呂など、水まわり商品をいろいろとデザインしました。

トイレットペーパーのホルダーとタオル掛けのセットをデザインして、商品化されたことがあります。ちょっとシャープな印象の商品で、なかなかいいものができたなと思って、自分で購入して、お盆休みに実家に帰ったときに付け替えました。ちょっとは見映えのいいトイレになったかなと思って、お正月に帰って見たら、母が花柄刺繍の布カバーを付けていたんです（笑）。でも、母にしてみたらそのカバーがよかったんだろうし、そんなもの付けるなと自分のデザインを押し付けるのも間違いだと思うし。

自分がいいと思ったものが必ずしも他の人に響くとは限らない、デザインって難しいなと感じた一件でした。

浴槽のコンセプトモデル

デザインコンペで「カドケシ」を発表

その頃はいろいろなデザインコンペに応募していました。水まわり商品以外のものもいろいろ手がけてみたかったし、なんといっても自分のデザインが純粋に客観評価されるのが楽しかったんですね。宝くじを買うような感じで、当たったら

消しゴム「カドケシ」 コクヨ

2002年　コクヨデザインアワード 受賞
2003年　グッドデザイン賞 受賞
2005年　MoMA（ニューヨーク近代美術館）パーマネントコレクション 選定
2007年　新日本様式100選 選定

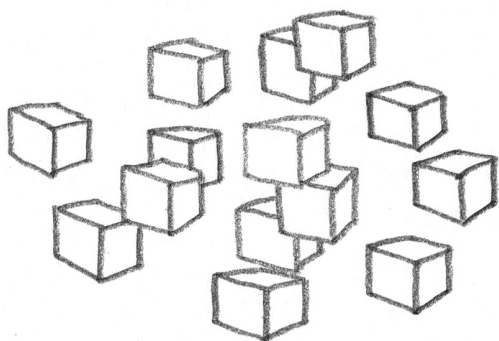
何を買おうと考えるように、応募してから発表までの時間を楽しく過ごしていました。

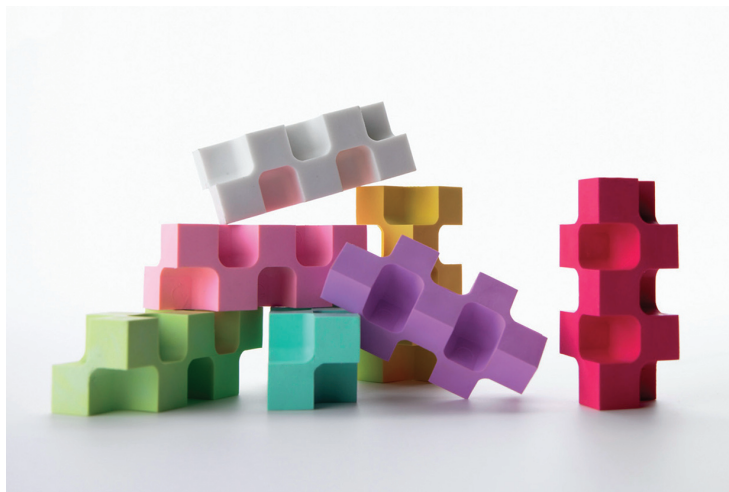
「カドケシ」もそんなコンペの一環で応募したものです。社会人になって1年目のときでした。

文房具がテーマということで、どのアイテムで応募しようかと考えているとき、消しゴムっておもしろい製品だなと思いました。今までにスーパーカー消しゴムやキン肉マン消しゴムなどはありましたが、消しゴムとしてリアルにデザインされたものがなかったということ。また、ひとつの素材でできていて、使っているうちに減っていってしまうというのもなんだか不思議で、シンプルで究極のプロダクトだなと思ったんです。そんなことから消しゴムに狙いを定めて考えはじめました。

まず持ちやすさにフィーチャーしてデザインを模索しようと思いました。世の中には持ち手部分を改良した商品がたくさんあります、ユーザーが持ちにくいと思っていないモノでも、持ちやすくなっている商品すら存在します。でも僕は消しゴムを持ちにくいと思ったことが一度もありません。人の手はとても優れていて、たいていのことは対応してくれます。

次に消しゴムが消しゴムとして機能している瞬間を真横から確認し、機能しているのは紙に触れている部分だけで、あとは持ち手だと気付きました。そして重要なのは持ち手ではなく紙に接している瞬間。丸くなった消しゴムは上からではどこが触れているかわからない、それが確認できるのはカドが真新しいときだけ、でもすぐに無くなってしまう…。そんなひらめきから消しゴムが機能を充分に発揮する瞬間をデザインすることにたどり着きました。

「カドケシ」アイデアスケッチ

「小学生のとき、隣の席の女の子に消しゴムを借り、真新しいカドを使って返したら、『なぜこっちを使ったのよ』と怒られたことがあるんです。その記憶から、自然と消しゴムのカドの貴重性を埋め込まれていたことも、ヒントになっていたのかもしれません」（神原氏）

「カドケシ」完成品

要は当たり前すぎて誰も気付かなかったこと、見えていなかったこと。そういうものほど、それを見つけたときにすごくインパクトが大きいし、そこをちょっと変えるだけで、新しいモノ、新しいデザインが成立するんですね。

このことを発見してから、カタチに落とすまでは早かったです。カドをたくさん作る工程はちょっと時間がかかりましたが、基本的にはアイデアのまま素直にカタチにしただけ。１角が１センチで定規の代わりに使えたり、マークシートテストで答に詰まったら、カドケシをちぎってサイコロにもなるという小ネタも盛り込みました。

当初のアイデアとしては、ロール紙みたいに長く作って、駄菓子屋さんや文房具店で切り売りするイメージだったんです。「おばちゃん、10ブロック分ちょうだい」みたいな感じ。でも実際に作ってみたらちょっと違うなと思って、一般的なサイズにして応募しました。

実は商品化やそれ以降のバリエーション展開について、僕はまったくタッチしていないのですが、今も元のアイデアからカタチも比率もまったく変わっていません。

それだけに、純粋にアイデアとデザインが評価されたのかなと思うし、ＭｏＭＡ（ニューヨーク近代美術館）のパーマネントコレクションに選ばれたとか、音楽家の方が楽譜を書くのに重宝されているとか、そういう話を見聞きすると、みんなカドが好きなんだなあと嬉しく思います。

こういうアイデアは、今でも毎日の生活の中でなんとなく捜していますね。思いついたら付箋にメモして家の壁に貼ったりしています。

CREATOR'S FILE vol.54
2010年3月12日発行

発行・企画・編集

凸版印刷株式会社
情報コミュニケーション事業本部
グラフィック・アーツ・センター

〒112-8531
東京都文京区水道1-3-3
TEL.03-5840-4058
http://biz.toppan.co.jp/gainfo

取材：中村仁美　野崎優彦　堤奈津子
新納大輔　榊原奏音
撮影：西村 広
文：野崎優彦
編集：中村仁美　野崎優彦

interview:2010.01